Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Schwarzer Peter



Pass the Buck
Le mistigri · Zwarte Piet · El diablo negro · L’uomo nero

Schwarzer Peter

DEUTSCH

Ein lustiger Kartenspiel-Klassiker für 2 - 6 Spieler
von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Yayo Kawamura
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Wer hat Angst vorm schwarzen Peter? Niemand! Und doch will ihn keiner haben, denn wer ihn am Ende auf der Hand behält, bekommt eine schwarze Nase gemalt und verliert das Spiel.

Spielinhalt

33 Spielkarten, 1 Schminkstift, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und teilt sie reihum verdeckt an alle Kinder aus. Nehmt eure Karten auf die Hand und seht sie euch geheim an. Achtet auf die Motive und die Symbole in den Ecken. Bis auf den Schwarzen Peter gibt es jede Karte doppelt. Zwei genau gleiche Karten bilden jeweils ein Paar. Wer bereits jetzt ein oder mehrere Paare auf der Hand hat, darf diese Karten sofort offen vor sich ablegen.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Ziehe eine Karte aus der Hand des folgenden Spielers und sieh sie dir geheim an.

Hast du genau die gleiche Karte bereits auf der Hand?

- **Ja.**
  Prima, lege das Kartenpaar sofort offen vor dir ab.
- **Nein.**
  Macht nichts, stecke die Karte zwischen deine Handkarten.

  Achtung: Handelt es sich bei der gezogenen Karte um den „Schwarzen Peter", lass dir nichts anmerken und stecke die Karte ebenfalls zwischen deine Handkarten.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und zieht bei seinem Nachbarn eine Karte. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, wird er übersprungen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler nur noch den „Schwarzen Peter" auf der Hand hat. Der Spieler mit den meisten Kartenpaaren gewinnt und darf dem „Schwarzen Peter" die Nase anmalen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante: Umgekehrter Schwarzer Peter
Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Ihr spielt über mehrere Runden.
- Ist nur noch der „Schwarze Peter" übrig, zählt ihr Punkte: Jedes abgelegte Kartenpaar zählt einen Punkt. Der Spieler mit dem „Schwarzen Peter" erhält drei Punkte.
- Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde und bekommt eine schwarze Sommersprosse ins Gesicht gemalt.
- Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine zweite Sommersprosse erhält und damit gewinnt.

Pass the Buck

A funny card-game classic for 2-6 players from ages 4 to 99.

Illustration: Yayo Kawamura
Length of Game: 5 to 10 minutes

ENGLISH

Who's afraid of Buck? No one! And no one wants to draw him from the deck because whoever has him in their hand at the end of the game gets their nose painted black and loses the game.

Contents

33 cards, 1 face-painting stick, 1 set of game instructions

Game Preparation

Shuffle all the cards and deal them out face down to all of the children. Pick up your cards, look at them, and don't let the other players see them. Pay attention to the themes and symbols in the corners. There are two of every card except Buck. Two of the exact same cards make a pair. Whoever already has one or more pairs in their hand can lay these cards out in front of them right away.

How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest player begins. Pull a card from the next player and look at it without showing the other players.

Do you have the exact same card in your hand?

- **You do?**
  Excellent. Lay your pair out on the table right away.
- **You don't?**
  No matter, add the card to the cards in your hand.

  Attention: If the card you pulled is the "Buck," don't let the other players know and just put it in with the cards in your hand.

It is then the next player's turn to draw a card from their neighboring player. If that player does not have any cards left in their hand, you draw from the next player.

End of Game

The game is over as soon as a player has only "Buck" in their hand. The player with the most pairs wins and gets to paint the nose of the "Buck." If there is a tie, then there is more than one winner.

Variants: Backwards Pass the Buck

Follow the basic rules, but with the following changes:

- This game is played over several rounds.
- If only "Buck" is left, you count points. Every pair of cards put on the table counts as a point. The player with the "Buck" gets three points.
- Whoever has the most points wins the round and gets a freckle painted on their face.
- The game is over as soon as a player gets a second freckle, thus winning the game.

Le mistigri

Un jeu de cartes classique et amusant pour 2 à 6 joueurs
de 4 à 99 ans.

Illustration : Yayo Kawamura
Durée de la partie : 5 à 10 minutes

Qui a peur du mistigri ? Personne ! Pourtant, personne ne veut de cette carte, car le joueur qui l'aura en main à la fin de la partie se fera peindre le nez en noir et perdra le jeu.

Contenu du jeu

33 cartes, 1 crayon à maquillage, 1 règle du jeu

Préparatifs

Mélangez toutes les cartes et distribuez-les faces cachées à tous les enfants. Prenez les cartes dans vos mains et regardez-les discrètement. Regardez les motifs et les symboles dans les coins. Toutes les cartes existent en double, sauf celle du mistigri. Deux cartes identiques constituent une paire. Le joueur qui a déjà une ou plusieurs paires de cartes dans les mains peut immédiatement les poser devant lui faces visibles.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Tire une carte de la main du joueur suivant et regarde-la sans la montrer.

As-tu déjà une carte identique dans la main ?

- **Oui.**
  Super, constitue ta paire et pose-la devant toi, face visible.
- **Non.**
  Ce n'est pas grave, garde cette carte dans ta main avec les autres.

  Attention : Si tu as tiré le mistigri, fais comme si de rien n'était et tiens également cette carte dans ta main avec les autres.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer une carte de son voisin. Si un joueur n'a plus de cartes en main, passez au joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus que la carte du mistigri en main. Le joueur qui a le plus de paires gagne et peut maquiller le nez du mistigri en noir. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante : Le mistigri inversé
Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Vous jouez en plusieurs manches.
- Lorsqu'il ne reste plus que la carte du mistigri, comptez les points. Chaque paire de cartes constituée rapporte un point. Le joueur qui a la carte du mistigri obtient trois points.
- Le joueur qui a le plus de points remporte la partie et se fait dessiner une tache de rousseur sur le visage.
- La partie se termine dès qu'un joueur obtient sa deuxième tache de rousseur et gagne.

Zwarte Piet

Een leuk klassiek kaartspel voor 2 tot 6 spelers van 4 tot 99 jaar.

Illustraties: Yayo Kawamura
Speelduur: 5 - 10 minuten

Wie is bang voor Zwarte Piet? Niemand! En toch wil niemand hem hebben, want degene die er aan het einde van het spel nog mee in zijn hand zit, krijgt zijn neus zwart geschminkt en verliest het spel.

Spelinhoud

33 speelkaarten, 1 schminkstift, 1 handleiding met spelregels

Spelvoorbereiding

Meng alle kaarten goed en verdeel ze verdekt in volgorde aan alle kinderen. Iedereen neemt zijn kaarten in de hand en bekijkt ze zonder dat de anderen ze kunnen zien. Let op de motieven en de symbolen in de hoeken. Behalve de Zwarte Piet zijn alle kaarten dubbel in het spel. Twee precies dezelfde kaarten vormen steeds een paar. Als een speler al een of meer paren op de hand heeft, mag hij die meteen open voor zich neerleggen.

Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Trek een kaart uit de hand van de speler

links naast je en bekijk die weer stilletjes voor jezelf.
Heb je zelf al net zo'n kaart op de hand?

- **Ja?**
  Prima, je mag het paar dan meteen open voor je neerleggen.
- **Nee?**
  Geeft niet, je steekt de kaart gewoon tussen jouw kaarten op je hand.

  Opgelet! Als de getrokken kaart de "Zwarte Piet" is, mag je niets laten merken en moet je de kaart ook "heel gewoon" tussen jouw andere kaarten steken.

Nu is de volgende speler aan de beurt die weer een kaart bij zijn buurman trekt. Als een speler geen kaarten meer op zijn hand heeft, wordt hij overgeslagen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een van de spelers alleen nog de "Zwarte Piet" op zijn hand heeft. De speler met de meeste kaartenparen wint het spel en mag de neus van de verliezer zwart schminken. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variant: omgekeerd zwartepieten
Ook hier gelden de regels van het basisspel, maar er zijn een paar kleine veranderingen.

- Het spel telt vier rondes.
- Als alleen nog de ‚Zwarte Piet' over is, tellen jullie allemaal je punten. Voor elk neergelegd kaartenpaar krijg je één punt. De speler met de ‚Zwarte Piet' krijgt drie punten.
- Wie de meeste punten heeft, heeft de ronde gewonnen en krijgt een zomersproet in zijn gezicht getekend.
- Het spel is uit als een speler zijn tweede zomersproet heeft gekregen. Hij is dan de winnaar.

El diablo negro

Un divertido y clásico juego de cartas para 2 a 6 jugadores de 4 a 99 años.

Ilustraciones: Yayo Kawamura
Duración de una partida: 5 - 10 minutos.

¿Quién tiene miedo del diablo negro? ¡Nadie! Y sin embargo ningún jugador quiere quedarse con él, ya que a quien lo tenga en su mano al final se le pondrá negra la nariz y perderá el juego.

Contenido del juego

33 cartas, 1 lápiz de maquillaje, 1 manual de instrucciones

Preparación del juego

Mezclad todas las cartas y repartidlas boca abajo entre todos los niños. Tomad vuestras cartas en la mano y examinadlas sin que os vean. Fijaos en los dibujos y símbolos que se ven en las esquinas. Salvo la del diablo negro, todas las demás cartas aparecen dos veces. Dos cartas exactamente iguales constituyen una pareja. Quien tenga ya una o incluso varias parejas en la mano, puede poner esas cartas delante de él boca arriba.

Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. Comienza el jugador más joven. Coge una carta de la mano del siguiente jugador y examínala en secreto.

¿Tienes exactamente la misma carta ya en tu mano?

- **Sí.**
  Fantástico, entonces coloca rápidamente la pareja de cartas delante de ti.
- **No.**
  No pasa nada, esconde la carta entre las demás que tienes.

  Atención: Si la carta extraída es la del «diablo negro», procura que nadie se dé cuenta y colócala también entre el resto de cartas que sujetas en la mano.

A continuación, es el turno del siguiente jugador, que coge una carta del compañero que tiene al lado. Si ese jugador ya no tiene ninguna carta en la mano, se le salta.

Final del juego

El juego termina en cuanto un jugador se queda únicamente con el «diablo negro» en su mano. El jugador que haya conseguido formar el mayor número de parejas de cartas gana y puede tiznar con el lápiz la nariz del perdedor. En caso de empate, son varios los ganadores.

Variante: Diablo negro a la inversa
Rigen las mismas reglas del juego básico con las siguientes variaciones:

- Jugaréis en varias rondas.
- Si solo queda el «diablo negro», contáis vuestros puntos: cada pareja de cartas colocada tiene el valor de un punto. El jugador con el «diablo negro» consigue tres puntos.
- Quien obtenga el mayor número de puntos gana la ronda y recibe como premio un lunar negro pintado en su cara.
- El juego termina en cuanto un jugador consigue su segundo lunar, con lo que se proclama vencedor.

L’uomo nero

Un divertente classico dei giochi di carte, per 2-6 giocatori da 4 a 99 anni.

Illustrazioni: Yayo Kawamura
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Chi ha paura dell’uomo nero? Nessuno! Però nessuno lo vuole avere, perché il giocatore che ha l’uomo nero in mano alla fine del gioco si ritrova con il naso dipinto di nero e perde il gioco.

Dotazione del gioco

33 carte da gioco, 1 matita trucco, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte e distribuitele in senso orario e coperte a tutti i bambini. Prendete le vostre carte in mano e guardatele senza farvi vedere dagli altri giocatori. Fate attenzione ai soggetti e ai simboli degli angoli. Tutte le carte sono doppie, tranne l’uomo nero. Due carte identiche formano una coppia. Il giocatore che si trova in mano una o più coppie può subito scartarle e lasciarle scoperte davanti a sé.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore più giovane inizia a giocare: pesca una carta dalle mani del giocatore successivo e guardala senza farla vedere agli altri.

Hai già in mano la carta uguale?

- **Sì.**
  Benissimo, allora scarta la coppia di carte e lasciala scoperta davanti a te.
- **No.**
  Non fa niente, tieni la carta tra quelle che hai in mano.

  Attenzione: se la carta pescata è l'"uomo nero", fai finta di niente e metti normalmente la carta tra quelle che hai già in mano.

Poi tocca al giocatore successivo, che pesca a sua volta una carta dal giocatore vicino. Se un giocatore non ha più carte, verrà saltato.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore rimane solo con l'"uomo nero" in mano. Il giocatore che ha più coppie di carte vince e può colorare il naso all'"uomo nero". In caso di parità, ci saranno più vincitori a pari merito.

Variante: l'uomo nero al contrario
Valgono le regole del gioco di base, con questa variazione:

- Giocate per più giri.
- Quando è rimasto in gioco il solo "uomo nero", contate i punti: ogni coppia scartata vale un punto. Il giocatore che ha l'"uomo nero" ottiene tre punti.
- Vince il turno chi ha totalizzato più punti. Al vincitore verrà disegnata sul viso una lentiggine.
- Vince il gioco il giocatore che riceve la seconda lentiggine.



Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

TL 86109 Art. Nr.: 301320 1/14